

## **Etisk designperspektiv**

### **Dialog med brukerne og design for alle**

Else Margrethe Lefdal

#### **Innledning**

I mine studier av design som område har jeg kommet over en del begreper som jeg mener godt kan betegnes som etiske designbegreper, i den forstand at det dreier seg om grunnleggende og ideologiske verdier som det kan tas hensyn til ved utforming og produksjon av produkter.

Grunnleggende fordi det i vesentlig grad styrer tankegangen i designprosessen. Det ideologiske kommer til uttrykk gjennom at en 1) bør tenke på et bredt spekter av eventuelle brukere; gamle, unge, funksjonsfriske og funksjonshemmede, etc. 2) tar miljømessige hensyn; som krav til holdbarhet, materialbruk, stimulere til gjenbruk, og at en 3) skal tenke på hva som kan forbedre våre liv og hvordan andre kan få det bedre.

Jeg har det siste året foretatt en strukturering av etiske begrepene knyttet til design. Denne artikkelen presenterer innholdet i disse, og betraktninger omkring designbegrepet. Som faglærer i formgivingsfag på videregående skole, har jeg vært opptatt av blant annet form og funksjon. Jerker Lundequists kobling mellom begrepsparene; estetikk – etikk, og form – funksjon ledet meg til begrepet etisk design. Jerker Lundequist skriver: ”Begreppet funktion har däremot med etik att göra. Vi bedömer (...) også etisk: Användbarhet för vem? På vems villkor?” (Lundequist, 1992:10). Samfunnsansvaret knyttet til design har variert gjennom tidene, så først et kort tilbakeblikk.

#### **Bakgrunn**

Spørsmål om brukernes og medmenneskers deltagelse i utforming av omgivelsene, har vært aktuelt siden modernismens utbredelse på 1920-tallet, så temaet er ikke noe nytt som sådan. Både Bauhaus-skolens ideologi og funksjonalismens idealer bygde på ansvar for mennesket og tilpassing av omgivelsene. Bruksverdien i møbler og produkter skulle styrkes, tanken var at formen skulle tilpasses funksjonen, og ikke tilfeldige stiler eller moter (Bergan og Dysthe, 2003).

Henry Dreyfuss (1904-1972) var en av de første industridesignerne i USA, og han var spesielt opptatt av brukerkvalitet i produktene. Han utviklet det til en forretningsidé, at brukernes behov skulle tas hensyn til i både formgivning og i markedsføring av produkter (Farstad, 2003). Det må videre vektlegges at han var en tidlig talsmann for design som problemløser, og hans navn knyttes opp til blant annet de sosiale og etiske aspektene ved design.

På 60-tallet kom en reaksjon på modernismens 'gode smak', med popkunsten og popdesign. Denne reaksjonen var ikke styrt av estetiske årsaker, men var mer styrt av verdibaserte tanker om gjenbruk og nye rimelige materialer (Høisæther, 2004). Videre kan det nevnes at det særlig på 70-tallet ble lagt stor vekt på *design for need*, dvs. design for funksjonshemmede, for gamle, for mennesker i tredje verden, samt offentlig design og design for arbeidsmiljø (Michl, 1997). En designer og forfatter som var veldig engasjert i design innenfor en sosial kontekst var Victor Papanek. Han var skeptisk til at designerne ukritisk bidro med unyttige produkter til forbrukersamfunnet, og han inspirerte mange unge designere til en større etisk og sosial bevissthet med boken *Design for the real World* (Papanek, 1977).

Designeren Petter Opsvik var den i Norge som i 1970 og 80-årene for alvor tok i bruk ergonomi i designprosessen, og Ole Rikard Høisæther skriver om at Opsvik "... baner dermed også veien for økt generell ansvarlighet innenfor utøving av designeryrket" (Høisæther, 2005:212). I forlengelsen av hans designtanker er det satt i gang kildesortering, resirkulering og livsløpsvurdering av produkter, med det resultat at miljødesign har utviklet seg til å bli et viktig begrep.

### **Etiske designbegreper**

Gjennom mitt masterstudie har jeg i gjennomgangen av design som praksisområde truffet på designperspektiv som representerer grunnleggende ideologiske verdier. Jeg har plukket ut ulike betegnelser som går igjen i designprosjekter. Begrepene presenterer jeg i følgende grupper:

- 1) Design med Omtanke
- 2) Design uten Grenser
- 3) Design to Improve Life
- 4) Universell Design / Design for Alle
- 5) Økologisk Design
- 6) Brukersentrert Design

De tre første begrepene er knyttet til prosjekter med etiske perspektiv, og er initiert av forskjellige organisasjoner. Når det gjelder de tre siste grupperingene, så er de hovedsaklig strategier, teorier eller designfilosofi man kan bruke som retningslinjer innen design. Det finnes flere betegnelser som brukes synonymt innenfor de ulike gruppene, og disse kommenterer jeg underveis i artikkelen.

### **Design med Omtanke**

Design med Omtanke startet i 2001 som et prosjekt i Vestre Götalandsregionen i Sverige, i samarbeid med Svensk Form, Stiftelsen Svensk Industridesign og Høgskolen for Design og Kunsthåndverk (HDK) i Göteborg. Målet var å skape miljøer og produkter som på en bedre måte tok hensyn til en holdbar utvikling. Det begynte med fem pilotprosjekter, og under prosjektets gang har det vokst frem en metodikk for langsiktig holdbar design som nå lever

videre i flere nye miljøer. Det handler om å tenke riktig fra begynnelsen av så man ikke ekskluderer noen, og som det står i boken *Design med Omtanke*: ”God design er demokratisk!” (Nilsson, 2004:19).

Design med Omtanke handler videre om å bruke miljøvennlige produkter, og her er miljømerking et godt hjelpemiddel for arkitekter, designere og innkjøpere. Hensikten med miljømerking er å hjelpe private forbrukere eller innkjøpere i en bedrift å velge minst mulig miljøskadelige produkter.<sup>1</sup> Istedenfor å utvikle nye produkter til hvert miljø, er det mer aktuelt å etterspørre produkter på markedet som oppfyller kravene til miljømerking og som har god tilgjengelighet for alle.

De som var med i Design med Omtanke fra begynnelsen, har samlet en mengde erfaringer og testet ut metoder for å sette sammen det som nå er Design med Omtankes endelige metodikk. Den justerte seg noe underveis med en tilpassing til hvordan prosessene egentlig foregår. Prosjektet har egen nettside<sup>2</sup> og her finnes mye informasjon om metodikken, deltagerne, med mer. Det er opprettet en kompetansebank med personer som tidligere har deltatt i Design med Omtankes prosjekter, det er for eksempel designere, arkitekter og forskjellige produksjonsbedrifter. Design med Omtanke henvender seg spesielt til bedrifter, arbeidsplasser og offentlig miljø. Det handler altså om design for en holdbar utvikling, der estetikken forenes med etikk, økologi og økonomi. På svensk oppsummeres Design med Omtankes filosofi i fem ord som alle begynner på E; Estetikk, Etikk, Økologi, Økonomi og Engagemang (Nilsson, 2004:19).

### **Design uten Grenser (Design without Borders)**

Design uten Grenser startet som et toårig samarbeid mellom Norsk Form og industridesigner Peter Opsvik A/S. Design uten Grenser er ett av Norsk Forms hovedprosjekter, og er et ikke-kommersielt prosjekt der koblingen mellom industridesign og bistand og nødhjelp står sentralt. Finansieringen av prosjektene består i dag hovedsakelig av støtte fra Direktoratet for Utviklingssamarbeid (Norwegian Agency for Development Cooperation – NORAD), Kultur- og kirkedepartementet (KKD), Fredskorpset og Utenriksdepartementet (UD).

Design uten Grenser samarbeider med organisasjoner og aktører som har behov for designkompetanse, og som kan stille med nødvendig lokal kunnskap. De har hatt prosjektsamarbeid med bl.a. Norsk Folkehjelp, Sintef Helse, Røde Kors og NORAD, og har vært involvert i temaområder som vann og sanitær, avfallshåndtering, husly, miljøriktig produksjon, minerydding, næringsutvikling og hjelpemiddel for funksjonshemmede.

Design uten Grenser tar tak i det faktum at, utviklingen av produkter for og i den tredje verden, samt for krisesituasjoner, ikke er organisert målrettet. Deres rolle i prosjektene er kort oppsummert; å identifisere og formulere behov for design, formidle de som har passende kompetanse innen området, organisere workshops, utvikle finansieringsplaner og ellers designfaglig oppfølging (Haugeto og Knutslien, 2004).

De har også et utvekslingsprogram der designere i Norge får jobbe med aktuelle prosjekter i utviklingslandene, og designere fra andre land får praksis på designkontor i Norge. Målet er

<sup>1</sup> Miljømerkene er en garanti for at produktene holder en høy miljø- og kvalitetsmessig standard.

<http://www.ecolabel.no>

<sup>2</sup> Internettadressen er: <http://www.designmedomtanke.com>

utveksling av kunnskap og erfaring mellom ulike designtradisjoner, og generelt å styrke designprofesjonen.

### **Design to Improve Life**

På nettsiden til INDEX:2005<sup>3</sup> finner man begrepet Design to Improve Life. INDEX: er et stort og nytt arrangement innen design og innovasjon, som etter planen skal gjennomføres i København hvert andre år.<sup>4</sup> Arrangementet skal bestå av utstillinger, designkonkurranser, møter, foredrag, etc. INDEX: styres av et internasjonalt nettverk av designere, bedrifter, organisasjoner og designinstitusjoner. Det overordna kravet til produktene som nomineres til designkonkurransene, er at de må forbedre livet til en større gruppe mennesker. Dette er et kriterium for å nomineres til verdens største designpriser, og fungerer nærmest som et slagord for INDEX:s profil og for designkonkurransene.

Wickie Meyer som er utviklingsjef i INDEX: sa på Norsk Forms årskonferanse i 2005 at Design to Improve Life er etablert som et begrep, at det har blitt et 'brand' for arrangementet. Det er valgt for å 'ramme bredt', og for å sette fokus på potensialet i design og vitalisere debatten om hva design er og ikke er (Meyer, 2005).

Hva som forbedrer livet for noen, er forskjellig alt etter geografisk, kulturell og økonomisk bakgrunn. Det ligger verdiforankrede potensialer i det å designe for å forbedre noens liv, og INDEX: vil bidra til fokus på forskjellene i verden, og designernes mulighet til å påvirke i en positiv retning. "Designere må også ta ansvar", sa Meyer på årskonferansen.

### **Universell Design – Design for All?**

Det antas at begrepet Universal Design<sup>5</sup> oppsto på 1980-tallet blant amerikanske designere. Universell Design har fått økt interesse i mange land, også i Norge. Det var spesielt ved The Center for Universal Design ved North Carolina State University, at mye av utviklingsarbeidet ble gjort. Der utviklet de på slutten av 1990-tallet de syv prinsippene<sup>6</sup> for universell utforming. Begrepet brukes i Norge slik det innholdsmessig er definert i USA. En definisjon av Universell Design er: "... utforming av produkter og omgivelser på en slik måte at de kan brukes av alle mennesker, i så stor utstrekning som mulig, uten behov for tilpassing og en spesiell utforming" (Andersen, 2003:12).

Det opereres med mange betegnelser på en slik tilnæringsmåte eller strategi for utforming av produkter og tjenester. Andre betegnelser er inkluderende design, universell utforming, demokratisk design og design for alle eller tilgjengelighet for alle. I tillegg til å omtales som både tilnæringsmåte og strategi, blir det også beskrevet som et konsept å basere sitt selskap på, eller som en løsning for å lykkes. "Universell design regnes som nøkkelen til fremtidig kommersiell suksess" (Jønsrud, 2005:12).

I Norge brukes begrepet Design for Alle spesielt av Norsk Designråd, som har opprettet en egen nettside for Design for Alle. I tillegg har de en egen kategori for Design for Alle i designutmerkelsen Merket for God Design. På Designdagen den 5. desember 2005, ble det for første gang delt ut priser i denne kategorien.

<sup>3</sup> Internettadressen er: <http://www.index2005.dk/>

<sup>4</sup> Wickie Meyer sa på Norsk Forms årskonferanse 07.12.05. at det er endret fra tidligere plan om hvert fjerde år.

<sup>5</sup> Den norske betegnelsen er *Universell Design*.

<sup>6</sup> De syv prinsippene finnes på: [http://www.design.ncsu.edu:8120/cud/univ\\_design/princ\\_overview.htm](http://www.design.ncsu.edu:8120/cud/univ_design/princ_overview.htm)

I forbindelse med designkonferansen Era05 i Oslo deltok jeg på seminaret Design for All.<sup>7</sup> Der presenterte Alex Lee, president i OxO Inc. USA, et selskap som baserer seg på Universell Design, at de ikke tilstreber å lage produkter som kan brukes av absolutt alle, til det er spennet i den menneskelige funksjonsevne og brukssituasjoner for stort. Ved å konsentrere seg om en brukergruppe som omfatter et bredt spekter av brukerne, når de et stort marked.

Vi mennesker lever lenger i dag enn for eksempel i begynnelsen av forrige århundre. En kommende eldrebølge er nært forestående, det er snakk om at mer enn 50 % av Europas befolkning vil være over 50 år innen 2020. I USA vil det i 2020 eventuelt bli en fordobling av antall personer som er over 85 år, i forhold til i dag. De estimerte tallene derifra antyder at mellom 7-8 millioner mennesker vil bli over 85 år (The center for Universal Design, 1997). Alderdom er en vanlig årsak til svekkelser av syn, hørsel, gripeevne og bevegelighet.

Samtidig er dagens eldre mer ungdommelige enn tidligere generasjoner, de har en sunnere livsstil, bedre medisiner og vaksiner. De lever godt og ønsker ikke en redusert hverdag. Det å kunne bruke de samme produkter og tjenester som de fleste andre i samfunnet kan, tas for gitt. Det å kunne tilby produkter som ikke virker stigmatiserende, er en av hovedtankene bak Universell Design eller Design for Alle (Norsk Designråd, 2005).

I denne sammenhengen må IT Funk og Deltasenteret også nevnes. IT Funk er Norges Forskningsråds prosjekt rundt IT for funksjonshemmede. "IT Funk skal bidra til at mennesker med nedsatt funksjonsevne får bedre tilgang til informasjons- og kommunikasjonsteknologi og gjennom dette til samfunnet" (Norges Forskningsråd, 2005). Deltasenteret er statens kompetansesenter for mennesker med nedsatt funksjonsevne. Senteret fokuserer på deltakelse og tilgjengelighet innen områder som transport, bygninger og uteområder, informasjons- og kommunikasjonsteknologi, opplæring og arbeid (Sosial- og helsedirektoratet, 2005).

### **Økologisk Design**

Innenfor området Økologisk Design dreier det seg om en designprosess der miljøhensyn er ivaretatt på lik linje med kvalitet, teknologi, ergonomi, estetikk, etc. Dette innebærer en praksis, der overordna etisk tenkning og alternative designløsninger gir produkter med lavere miljøbelastning helhetlig sett. Begreper som dekker det samme området er bl.a. miljødesign, miljøriktig design, økodesign, bærekraftig design, sustainable design, ecodesign, green design og Design for (the) Environment (DfE).

I 1991 etablerte miljøvernminister Torbjørn Berntsen 'Grønt Arbeidsliv' et 4-årig program i Miljødepartementet. Bakgrunnen var 'Agenda21'<sup>8</sup> – en verdensomspennende handlingsplan for det 21. århundre der bl.a. forbruk, velstand og økonomisk vekst stilles opp mot viktige miljøspørsmål. GRIP er en permanent stiftelse dannet på grunnlag av 'Grønt Arbeidsliv', og skal være en ressurs for private og offentlige virksomheter som ønsker å drive mest mulig miljøeffektivt. GRIPs definisjon på økodesign er:

Utforming av miljøeffektive produkter som maksimerer kundens tilfredshet gjennom funksjonell og attraktiv design, samtidig som miljøbelastningen reduseres gjennom hele livsløpet ved egnet valg av løsning, materialer, teknologi og produksjonsmetoder. Med miljøeffektiv menes her størst

<sup>7</sup> Ett av flere seminarer under Era05 i Oslo, sept. 2005. Era05 var en nordisk designkongress som hadde prekongresser i tre nordiske byer samtidig, før en større samling i København.

<sup>8</sup> Denne agendaen er et resultat av prosessen som ble innledet med Brundtland-kommisjonens rapport i 1987.

mulig verdiskapning med minst mulig miljøbelastning. Med produkter menes både varer og tjenester. (GRIP, 2005)

Å satse på Økologisk Design innebærer altså at en tar hensyn til, og nødvendigvis prøver å redusere de eventuelt dårlige effektene et produkt kan ha på sine omgivelser. Da er det viktig å tenke på produktets totale livsløp; fra utvinning av råmaterialer til produksjon, markedsføring, distribusjon, bruk og sist men ikke minst til hvordan man kvitter seg med produktet. Her er gjenvinning og/eller gjenbruk essensielt.

### **Brukersentrert Design**

Brukersentrert Design dekker en måte å fokusere på innen design, og det dreier seg om sterk motivasjon for å plassere brukeren i sentrum av designprosessen. Det er ikke et nytt perspektiv, men det er et høyst aktuelt virkemiddel for å oppnå brukeraksept. I norsk faglitteratur har jeg registrert begrepene; ergonomi, brukervennlig design, brukerorientert design, brukerinvolvert design, brukerstyrt design og brukervedvirkende design. På engelsk er Human Factors Engineering, Usability Engineering og Ergonomics, dekkende betegnelser.

Ergonomics eller ergonomi på norsk, er det fagområdet som arbeider for og ivaretar menneskers fysiske, psykiske og sosiale behov i forhold til produktutvikling, innredning av arbeidsplasser, ulike miljøer og systemer. ”I forskningssammenheng er man opptatt av å finne relevant kunnskap om mennesker og deres forhold til gjenstander og omgivelser” (Vavik og Øritsland, 1999:6).

Innenfor webdesign og IT-løsninger er *brukervennlig* et mye brukt begrep nå, og produkters brukervennlighet fremheves ofte i reklametekster. En støvsuger ble nylig presentert med at den ”... kombinerer effekt og brukervennlighet med tidløs design” (Miele, 2005). Et produkt som er effektivt, brukervennlig og funksjonelt, har selvfølgelig vært gjennom en designprosess, og kan dermed betegnes et designprodukt. Å reklamere med at et produkt kombinerer effekt og brukervennlighet med tidløs design, som i reklameteksten over, er derfor det samme som å si at en kombinerer design med design.

### **Design og etikk i skolen**

På Norsk Forms årskonferanse i 2005 brukte flere av foredragsholderne ordet *etisk* i sine oppsummeringer. Inger Marie Lid, rådgiver i Deltasenteret, sa i sitt foredrag om Universell Design og designernes samfunnsansvar at: ”det er et etisk problem å ekskludere en gruppe fra samfunnet” (Lid, 2005). Halldor Gislason, dekan på Fakultet for Design ved Kunsthøgskolen i Oslo (KHiO), sa om utdanningen av fremtidige designere at: ”Designers have to look at the ethical elements” (Gislason, 2005). Dette passer godt med mine tanker om innholdet i designfaget på videregående nivå, noe som jeg kommer inn på i den fagdidaktiske delen av min masteroppgave.

I forbindelse med Kunnskapsløftet har Utdanningsdirektoratet ansvaret for at det utvikles nye læreplaner for grunnopplæringen, og fra og med høsten 2006 skal de nye læreplanene tas i bruk. I utkastet til studiespesialiserende utdanningsprogram, er Design og Arkitektur foreslått å være et felles programfag under programområdet Formgiving.<sup>9</sup> I kompetansemålene for Design og Arkitektur 2, står det at eleven skal kunne ”vurdere problematikk i forhold til ressursbruk, natur, miljø, etisk handel i global sammenheng” (Utdanningsdirektoratet, 2005b).

---

<sup>9</sup> 'Formgiving' er den foreløpige benevnelsen som brukes.

Under de yrkesfaglige utdanningsprogrammene er Design og Håndverk ett av programfagene. Her står det bl.a. at "... utdanningen skal bidra til utvikling av (...) forståelse for etiske problemstillinger." Videre kan man lese at "Utdanningen skal utvikle forståelse for markeds mekanismer, ressursforvaltning, helse, miljø og sikkerhet, som kan sikre en bærekraftig fag- og samfunnsutvikling" (Utdanningsdirektoratet, 2005a). Programfaget Design og Håndverk har ett hovedområde, og det står at etikk er sentralt i hovedområdet, men på hvilken måte og hvilke etiske problemstillinger det snakkes om er ikke nevnt.

Det vil bli aktuelt å drøfte innholdet i designfaget i videregående skole i et utvidet samfunns-perspektiv. Den etiske siden av designfaget må få plass på videregående nivå for å øke breddeforståelse av hva design er, og for å vise at designarbeid berører temaer som er aktuelle i flere fag. Mange ungdommer er generelt opptatt av miljøspørsmål, moral, urettferdigheter i samfunnet, etc. Grupperingene av de etiske designbegrepene kan fungere som redskap til bruk i skolen, for eksempel i spørsmål om samfunnsansvar og ved prosjektarbeid på tvers av programområder. En ryddighet i begrepene vil være klargjørende både for elevene og for lærerne. Jeg ser muligheten for en eventuell hierarkisk modell også, der flere grunnleggende og ideologiske verdier legges til etter hvert.

Nærings- og Handelsdepartementet har satt ned et utvalg for næringsrettet design, og i utvalgets rapport fremkommer mål og visjoner for et handlingsprogram (NHD, 2001). I rapporten står det at "... Designeren er den fagpersonen som har den erfaring og de egenskaper som skal til for å gjennomføre designprosessen. Grunnlaget ligger i formgivning, men siktemålet med prosessen er å forene teknologi, materiale og kommunikasjonsmedier med brukervennlig funksjon og estetiske mål" (NHD, 2001).

Det at design ikke bare handler om formgivning av produkter, er et poeng som diskuteres i fagmiljøet. Formgivning, - det estetiske aspektet, er en viktig del av design, og designerne skal være dyktige på formgivning. Påstanden om at vi alle er designere (Papanek, 1977:17), vil jeg snu litt på og heller si at ikke alle er profesjonelle designere. Det fremheves at designerne skal være dyktige på formgivning, men gode evner til å løse gitte problemer trengs også for å bli en god designer. Erfaring med formproblematikk i forhold til funksjon, produksjon, økonomi, marked, etc. er sentralt her.

I de siste årene har opprettelsen av elevbedrifter i skolen vært populært. Elevene får praktisk erfaring med ledelse, organisering, produktutvikling, design, produksjon, markedsføring, økonomi, etc. Dette er vel og bra for å stimulere til gründervirksomhet og økt verdiskaping, men de etiske elementene må også inn i skoleprosjektene med større tyngde. Design trekkes i dag ofte frem som et strategisk verktøy for næringslivet, for å øke verdiskapingen og utvikle bedriftenes konkurransekraft. Nærings- og handelsdepartementet har i det nevnte handlingsprogrammet "... ambisjoner om forbedret designkvalitet i norske produkter og tjenester", og et mål om "... fornyelse basert på en menneskeorientert og bærekraftig verdiskaping" (NHD, 2001). Det er rimelig å anta at næringsrettet design ikke kan oppnå sine mål i fremtiden, uten også å ta hensyn til miljø- og brukervennlige krav. Til det er fokuset på nettopp disse temaene for stort.

## Oppsummering

Jeg tror at etiske verdier blir viktige fundament i designernes arbeid i fremtiden, og at det er relevant å bidra med kunnskap på dette feltet. Design handler ikke bare om formgivning av produkter, men også om hvilke sammenhenger produktene inngår i, hvilke formål de skal

oppfylle, konnotative og denotative betydninger, etiske verdier, med mer. I boken *Varer, verdier og vemmelse* (Dokk Holm, 1999) intervjues den danske designeren Niels Peter Flint. Han fremhever at design ikke ensidig må være en forlengelse av markedsføringen og reklamens prosjekter, og at det kan etableres andre mer 'etisk motiverte agendaer'.

Verdibaserte temaer har også stått på dagsordenen på internasjonale designkonferanser og kongresser gjennom året. Eksempler på dette er INDEX:2005 og Era05.<sup>10</sup> Dette er også aktuell tematikk i de nordiske landenes designsatsning.<sup>11</sup> Norsk Forms årskonferanse for 2005 fikk for eksempel tittelen: "Design som problemløser?", og fokuserte på hvordan designere kan bidra til å løse vanskelige samfunnsproblemer. Verdibaserte temaer må som nevnt også sterkere inn i skolen, og jeg ser for meg designfaget som et ideelt 'regifag' i denne sammenhengen.

### Litteraturliste

Bergan, Gunvor Øverland og Trinelise Dysthe. 2003. *Tingenes århundre: 1900-2000: tiden, stilen, smaken*. Oslo: Gyldendal fakta.

Center for universal design. *Changing Demographics* [Internet] [cited 12.10.2005]. Available from [http://www.design.ncsu.edu:8120/cud/univ\\_design/udhistory.htm#c](http://www.design.ncsu.edu:8120/cud/univ_design/udhistory.htm#c).

Design Med Omtanke. *Bakgrund* [Internet] [cited 25.10.2005]. Available from [http://www.designmedomtanke.com/iframe\\_om\\_bakgrund.htm](http://www.designmedomtanke.com/iframe_om_bakgrund.htm).

Design Med Omtanke. *Metodik* [Internet] [cited 25.10.2005]. Available from [http://www.designmedomtanke.com/iframe\\_metod.htm](http://www.designmedomtanke.com/iframe_metod.htm).

Dickson, Thomas, and Dansk Center for Integreret Design. 2002. *Designforskning: en international oversigt*. Aarhus: Arkitekt skolens Forlag.

The European Institute for Design and Disability. *About EIDD*: [Internet] [cited 07.11.2005]. Available from <http://www.design-for-all.org/>.

ECODESIGN. *What is ECODESIGN?* [Internet] [cited 22.11.2005]. Available from <http://www.ecodesign.at/information/einfuehrung/ecodesign/index.en.html>.

Farstad, Per. 2003. *Industridesign*. Oslo: Universitetsforl.

GRIP. *Økodesign* [Internet] [cited 01.11.2005]. Available from <http://www.grip.no/Felles/begreper.htm#Økodesign>.

Heskett, John. 2002. *Toothpicks and logos: design in everyday life*. Oxford: Oxford University Press.

Holm, Erling Dokk. 1999. *Varer, verdier og vemmelse: essays om design og konsum, Formskrift*. Oslo: Norsk form.

Høisæther, Ole Rikard. 2005. *Design på norsk: fra Nøstetangen til Norway Says*. Oslo: Damm.

---

<sup>10</sup> <http://www.index2005.dk> og <http://www.era05.com> (25.11.05)

<sup>11</sup> De nordiske regjeringene erklærte i tur og orden 2005 for et offisielt designår.



Høisæther, Ole Rikard. 2004. Hippiie, Hippiie, Shake... I *Utmerkelses fra Norsk designråd*. Red. Norsk designråd. Oslo: Rådet.

Hareide, Einar og Utvalget for næringsrettet design. 2001. *Design som drivkraft for norsk næringsliv: rapport fra Utvalget for næringsrettet design*. Oslo: Utvalget.

INDEX:. *Examples of Designs to improve life* [Internet] [cited 01.12.2005]. Available from [http://www.index2005.dk/knowledge/designs\\_to\\_improve](http://www.index2005.dk/knowledge/designs_to_improve).

INDEX:. *History* [Internet] [cited 01.12.2005]. Available from [http://www.index2005.dk/about\\_index/history](http://www.index2005.dk/about_index/history).

mads clausen intitute. *User centered design* [Internet] [cited 20.11.2005]. Available from <http://www.sdu.dk/Nat/MCI/UCD/UCD2.HTM>.

Lundequist, Jerker. 1992. *Designeteorins kunnskapsteoretiska och estetiska utgångspunkter*. Stockholm: Studentlitteratur.

Michl, Jan. 1997. Industridesign. I *Aschehoug og Gyldendals STORE NORSKE leksikon*. Reds. E. Tvetvås og K. A. Tvedt. Oslo: Kunnskapsforlaget.

Miele. *Dagbladet*, 12.11.2005.

Nielsen, Liv Merete, red. 2004. *DesignDialog - designforskning i et demokratisk perspektiv, HiO-rapport*. Oslo: Høgskolen i Oslo.

Nilsson, Birgitta, ed. 2004. *Design med omtanke: en bok om design för hållbar utveckling*. Stockholm: Svensk byggtjänst.

Norsk Designråd. *Prinsipper for universell utforming* [Internet] [cited 20.10.2005]. Available from <http://www.norskdesign.no/nyheter/designforalle/prinsipper/>.

Norsk Form. *Design uten grenser* [Internet] [cited 26.10.2005]. Available from [http://norskform.no/default.asp?V\\_ITEM\\_ID=272](http://norskform.no/default.asp?V_ITEM_ID=272).

Norges forskningsråd. *IT-funk* [Internet] [cited 02.12.2005]. Available from <http://www.itfunk.org/>.

Papanek, Victor. 1977. *Design for the real world: human ecology and social change*. Frogmore, St Albans, Herts: Paladin.

Papanek, Victor. 1995. *The green imperative: ecology and ethics in design and architecture*. London: Thames and Hudson.

Ryvarden, Einar. 2005. IT-bransjen roter med brukervennlighet. *digi.no*, 06.10.

Sosial- og helsedirektoratet. *Deltasenteret* [Internet] [cited 23.11.2005]. Available from [http://www.shdir.no/deltasenteret/v\\_rt\\_ansvar\\_deltasenteret\\_2951](http://www.shdir.no/deltasenteret/v_rt_ansvar_deltasenteret_2951).

Utdanningsdirektoratet. *Utkast 060405 Design og Håndverk* [Internet] 2005a [cited 23.11.2005]. Available from [http://skolenettet.no/upload/15102/Utkast060405-Design\\_og\\_handverk.pdf](http://skolenettet.no/upload/15102/Utkast060405-Design_og_handverk.pdf).

Utdanningsdirektoratet. *Utkast 060405 Kunstfag* [Internet] 2005b [cited 23.11.2005]. Available from <http://skolenettet.no/upload/15102/Utkast060405-Kunstfag.pdf>.

Vavik, Tom. 2003. Brukervennlighet i produktdesign. I *Universell utforming over alt!* Red. D.o.S.r.f.f. Sosial- og Helsedirektoratet. Oslo: Sosial- og Helsedirektoratet.

Vavik, Tom, Trond Are Øritsland, Arkitektøgskolen i Oslo, and Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet. Institutt for produktdesign. 1999. *Menneskelige aspekter i design: en innføring i ergonomi*. 2. utg. Trondheim: Ipd NTNU.

## **Summary**

In my studies in design I have encountered concepts best characterised as ethical design concepts in the sense that they embrace basic and ideological values that is a prerequisite for the process of designing products. Basic in the meaning that they govern the thought process that precedes the design process. The ideological aspect manifests itself through thoughts of users, sustainability/ecological questions, and visions of improved life. This article presents a structuring of ethical design concepts, and a reflection concerning the educational gain such a structuring could present in the launch of a Norwegian National Curriculum of 2006, which tends towards increased attention concerning design and ethical questions.